Spectrum-User-Club *'85*

Postfach 20 01 02 Telefon 0202 / 55 66 89

März 1985

INFO NR. 3 (18)18

Hallo Freunde !

Jetzt hat Info Nr. 19 doch tatsächlich eine Woche Verspätung. Ich hoffe, daß uns verziehen wird. Durch Umstände, die mit dem Club nichts zu tun haben, ist es dazu gekommen. Nächsten Monat kommt das Info dann wieder pünktlich (alle Angaben ohne Gewähr).

Wie schon im vergangenen Monat muß ich mich an dieser Stelle noch einmal für die jetzt wirklich gute Mitarbeit am Info bedanken. Weiter so ! Ich habe zwar im Moment mehr Material vorliegen, als in einem Info unterzu - bringen wäre, aber das schadet ja nicht. Es sollte deshalb auch niemand traurig sein, wenn sein Beitrag noch nicht dabei ist; er kommt bestimmt.

Da mir nichts mehr einfällt, kann ich nur noch hoffen, daß alle mit dem März - Info zufrieden sind. Bis dann....

P.S. Gefällt Euch die neue Seite 1 ? (Wenn ja, dankt D.O.Roth

© spectrum - user - club rolf knorre, siegesstr. 146 a, 5600 wuppertal 2

Horst Müller

Ölmannsberg 113
4788 Warstein 2
02925/3274

12.02.1985

STAR GEMINI - 10X

Nach eingehendem Studium der INFOS habe ich bemerkt, daß kein Mitglied den STAR-Drucker vorstellen wird. Ich habe mich also an mein TASWORD gesetzt, das ZX LPRINT III angeschlossen und lasse diesen Testbericht von meinem Star für das INFO drucken. Da dies mein erster Aktiv-Bericht ist, bitte ich eventuelle Druckteufel zu verscheuchen.

TECHNIK
120 Zeichen/Sekunde
9 X 9 Matrix
7 Verschiedene Schriftarten
RS 232 als Option

8 Intern. Schriftsätze
max. 136 Zeichen/Zeile
Centronics-Schnittstelle

SCHRIFTARTEN
Breitschrift
komprimiert
Unterstreichen
Kursiv
Hervorgehoben
Doppeldruck
Elite
Schriftsätze - Schriftsaetze

Er, der Ducker, verarbeitet anstandslos Rollen-, Endlos- und Einzelblattpapier. Man kann weiterhin diverse Einstellungen vornehmen,z.B. Tabulator (horiz. + vertikal), ferner noch die hoch- und tiefgestellte Schrift, die ich allerdings nicht ins TASWORD Programm übernommen habe (wer braucht sowas schon für seine Briefe oder Listings ?).

Ansonsten bin ich sehr zufrieden mit IHM, da ich auch meinen Schriftverkehr mit IHM drucke.Es sei die gesagt, die Schreibmaschine hat ausgedient.

Für einen einzigen Tausender bekam ich einen Superdrucker mit ausführlichem Handbuch,Rollenhalter und der Gewißheit, einen Drucker bekommen zu haben, der nicht so teuer ist wie ein EPSON FT aber doch fast das gleiche leisten kann.

Wer Interesse an einer TASWORD Anpassung für den STAR interessiert ist, kann sich telefonisch unter

02925/3274

bei mir melden.

© spectrum - user - club rolf knorre, siegesstr. 146 a, 5600 wuppertal 2

© spectrum - user - club rolf knorre, siegesstr. 146 a, 5600 wuppertal 2

R O T R O N I C S W A F A D R I V E

Das Wafadrive ist als Mittelding zwischen Kassettenrecorder und Diskettenlaufwerk anzusehen, sowohl in Bezug auf den Preis als auch bezüglich der Leistung. Es ist mit dem Microdrive auf eine Stufe zu stellen, obwohl das Microdrive um einiges schneller ist.
Das Wafadrive wird zusammen mit einem 64K-"Wafer" und "Spectral Writer", einem Textverarbeitungsprogramm, daß an "Tasword 2" erinnert, geliefert. Weiters wird eine 70-seitige englische Anleitung für das Wafadrive bzw. eine 40-seitige engl. Anleitung für den "Spectral Writer" mitgeliefert, die sehr gut und leicht zu verstehen sind.
Ein bedeutender Nachteil des Wafadrives ist, daß das Drive, entgegen den Informationen mancher Händler etwas mehr als 2K des RAM-Speichers belegt.
Außerdem halte ich es für notwendig, daß mit dem Wafadrive gleich ein Kopierprogramm mitgeliefert wird, da man sonst keine Chance hat, seine Originalsoftware auf Wafers zu bannen.
Nun aber zur Arbeit mit dem Wafadrive. Es ist trotz der im Vergleich zum Microdrive geringen Baudrate (19200) relativ komfortabel zu bedienen. Das System wird mit NEW * initialisiert und wird erst wieder durch NEW abgeschaltet. Zum Löschen des RAM-Speichers wird ab sofort NEW * verwendet.
An der Vorderseite des Wafadrives sind drei Lämpchen angebracht. Das mittlere leuchtet auf, sobald das Wafadrive mit Strom versorgt wird. Die beiden äußeren Lämpchen zeigen an, welches Laufwerk gerade in Betrieb ist. Bedeutend ist auch noch, daß die angegebenen Speicherkapazitäten als Minimum anzusehen sind. So erreichte ich beim ersten Formatieren der mitgelieferten 64K-Kassette 79KByte, wobei aber ein KByte für das Directory beansprucht wird. Die Arbeit mit dem Wafadrive ist sehr leicht, aber es würde diesen Rahmen sprengen, wenn man alle seine Möglichkeiten auzählen würde.
Bleibt nur noch die Geschwindigkeit des Wafadrives zu erwähnen. Es dauerte bei einem Testversuch exakt 32 Sekunden, bis eine auf 80K formatierte Kassette einmal durchgelaufen war. Außerdem muß man erwähnen, daß das SAVEN etwas länger dauert als das Laden. Dies rührt daher, daß das Wafadrive bei einem Save-Befehl zuerst im Directory nachsieht, ob schon ein Programm gleichen Namens vorhanden ist, dann, wenn das nicht der Fall ist, das Programm saved, und anschließend noch den Programmnamen in das Directory einträgt. Beim Laden wird zuerst im Directory nacbgesehen, ob das gewünschte Programm vorhanden ist, und anschließend wird geladen. Es fällt also beim Laden ein Zugriff auf das Directory weg.
Abschließend bleibt zu sagen, daß das Wafadrive demjenigen, dem ein Floppy-Laufwerk zu teuer ist und dem das ewige Herumspulen beim Kassettenrecorder auf den Geist geht, nur wärmstens zu empfehlen ist.
Zu guter Letzt noch eine Bezugsaddresse. Bei H. Stein in Berlin bekommt man das Wafadrive einschließlich der beiden oben genannten Wafers um 480.-DM. Die Wafers erhält man für 10.-(16K), 13.-(64K) und 15.- DM (128K).

Christian Höbe

Maschinensprache auf dem ZX-Spectrum

(von T.Bertoldo)

Teil 4: Programmablauf und Bildschirm

Wie immer folgt zuerst eine Zusammenfassung des letzten Teiles : Neben der Funktion des Assemblers , welche heute durch einen Ausschnitt aus der letzten "Happy-Computer" ergänzt wird , habe ich in einem kleinem Progr. die ersten m/c-Befehle eingeführt und erklärt . Es war dabei die Rede von drei Grund=befehlen : Den Ladebefehlen (LD Ziel,Quelle) , den INC- und DECrementier=befehlen (INC=Operand+1 , DEC=Operand-1) und den Sprungbefehlen !

Mit dem Ablauf des letzten m/c-Progr. möchte ich dieses mal einsteigen : In den ersten beiden Zeilen wird HL mit 4000h und B mit FFh geladen . Dann wird bei Label LOOP daß durch HL addressierte Speicherbyte mit dem Inhalt des Registers B geladen , also Speicherbyte 4000 mit FF . Nachdem in der 4. Zeile HL von 4000 auf 4001 erhöht wurde , wird B in der 5. Zeile um 1 vermindert , also von FF auf FE . Nach der Ausführung dieses 'DEC B' - Befehles sind die Flag's dem Ergebnis entsprechend gesetzt . Der darauffolgende Sprungbefehl fragt nun das Zeroflag ab und springt bei gelöschtem zurück zu Label LOOP . Dieses wiederholt sich so oft , bis das Z-Flag gesetzt ist und das Programm in der letzten Zeile mit RET beendet wird .

```
1.-START  LD HL,4000
2.        LD B,FF
3.-LOOP   LD (HL),B
4.        INC HL
5.        DEC B
6.        JR NZ LOOP
7.        RET
```

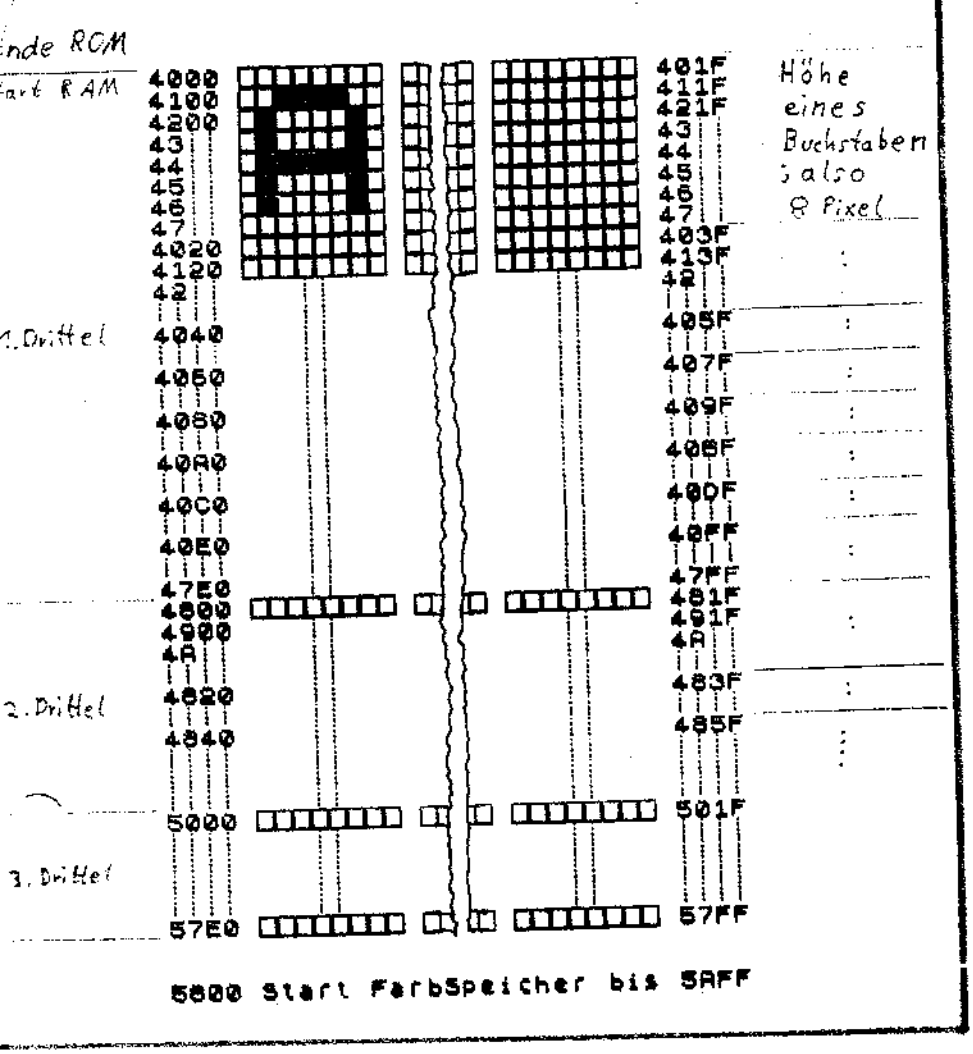
Wir sehen also daraus daß der Zustand des Z-Flags den weiteren Programm=verlauf bestimmt , also wie oft das mit HL addressierte Speicherbyte mit dem momentanen Wert von B geladen wird . Da das Z-Flag in diesem Programm nur von dem Ergebnis des Befehles 'DEC B' beeinflußt wird , ist es nur dann gesetzt wenn bei der Operation des decrementierens ein Ergebnis von Null herrauskommt und deshalb wird der Sprungbefehl immer dann ausgeführt wenn das Ergebnis nicht Null ist (NZ = No Zero = nicht Null) .

Wir sehen also daß die Benutzung der Flag's unentbehrlich ist und man sich die Eigenschaften dieser gut merken sollte . Aber welche der insgesammt 694 Befehle welches Flag beeinflußt ist schon etwas umfangreicher zu er=klären und würde den Rahmen dieser Serie sprengen . Ich werde deshalb nur die wichtigsten Beeinflussungen erklären und verweiße für genauere Daten auf den dokumentierten Befehlssatz , den sich jeder m/c-Programmierer anlegen oder besorgen sollte (siehe Buchhandel) .
Aber vorwegnehmen kann ich ja schon folgendes :
Alle Ladebefehle (mit Ausnahme derer mit Sonderregister) laßen die Flag's unverändert .
Alle 8-Bit (z.B. DEC B) DEC- und INC-Befehle beeinflußen das S , Z , H und P/V Flag , setzen das N-Flag und lassen das C-Flag unverändert ; während die 16-Bit (z.B. INC HL) DEC- und INC-Befehle keine Flag's beeinflußen .

Nach dieser Erläuterung des m/c-Programms möchte ich noch auf seine Wirkung auf den Bildschirm eingehen : Nachdem B gleich Null war , also der Sprung zu LOOP insgesammt FE mal ausgeführt wurde , hat sich das obere drittel des Bildschirmes teilweise mit den abnehmenden Werten von B gefüllt .

Damit sind wir auch schon bei dem kompliziertem Aufbau des Bildschirmes : Der Bildschirm ist im Speicher in zwei Teilen abgelegt : Von 4000 bis 57FF ist jeder einzelne Punkt in einem Bit definiert , also 8 nebeneinanderliegen Punkte in einem Byte integriert ; und von 5800 bis 5AFF die Farbattribute , jeweils ein Byte kennzeichnet die Farbe für eine Print-Stelle (8x8 Pixels) wobei die genaue Farbverschlüßelung im Handbuch , Kapitel 16 beim Befehl 'ATTR' erklärt wird .
Das eigentliche Problem ist aber nicht die Trennung von Pixels und Farben sondern die Reihenfolge , in der die einzelnen Pixelblöcke (Byte mit 8 Pix.) im Speicher abgelegt sind . Wie diese Reihenfolge ist können wir jedes mal sehen wenn ein Bild (SCREEN$) vom Band geladen wird : Jeweils ein Drittel wird

⟹



laden , wobei die neben= einanderliegenden Bytes auc im Speicher nebeneinander liegen , aber untereinander liegende nicht immer die gleiche Differenz haben (c es 32 Bytes pro Pixelzeile sind , müßten die Adressen der darunterliegenden Bytes eigentlich um 32 größer sei , aber da im Spectrum nicht Zeile für Zeile sonder je= weils jede 8. Zeile eines Drittels hintereinander liegt , ist auch die Diffe enz verschieden) .
Zur genauen Veranschaulich= ung ist links eine Skizze des Bildschirmes dargestel. wobei jeweils die Adresse des 1. und 32. Bytes einer Pixelzeile angegeben ist . Ausserdem sieht man wie de Buchstabe "A" mit
PRINT AT 0,0;"A"
dort dargestellt wird .

Im nächsten Teil erkläre ich unter anderem wie wir die Berechnung des jeweili Bytes einer bestimmten Zeile bewerkstelligen , ve einfachen oder gar umgehen können .

Ich beende diesen Teil mit dem untenstehenden Ausschnitt und einem Tip für alle Mitleser : Durch Übung lernt man es am besten ; also Assembler laden und lostippen . Bis zum nächsten Info !

T. Berthold

Fachbegriffe zur Maschinensprache

64'er COMPUTER Ausgabe 3/März 1985

Assembler
Eine maschinenorientierte Programmiersprache, die auf einen bestimmten Mikroprozessor abgestimmt ist. Vorteil der Assembler-Sprache: Statt einzelne Hexadezimal-Werte in den RAM-Speicher zu POKEn, werden sogenannte Mnemonics verwendet. Dadurch wird die Programmierung übersichtlicher, ähnlich der in einer höheren Programmiersprache, wie beispielsweise Basic. Statt »$4C $53 $E4« gibt man »JMP $E453« ein.

Der mnemonische Text, auch Quelltext genannt, wird dann von einem Übersetzungsprogramm, ebenfalls als Assembler bezeichnet, in Maschinencode übertragen. Formale Fehler im Quelltext werden erkannt. Der vom Assembler erzeugte Maschinencode wird direkt von der Zentraleinheit des Computers ausgeführt; das in Assembler geschriebene Programm ist wesentlich schneller als zum Beispiel ein Basic-Programm, bei dem meist jeder Befehl erst während des Programmlaufs in ausführbaren Maschinencode verwandelt wird (Ausnahme: Von Compilern übersetzte Basic-Programme).

Mnemonic
Aus wenigen Buchstaben bestehende »Gedächtnishilfe«, Abkürzung eines Assemblerbefehls.

Quelltext
Ist der Text, den man mit Hilfe des Editors schreibt. In diesem Text, auch Sourcecode genannt, wird die mnemonische Schreibweise verwendet. Dieser Quelltext wird dann von dem Assembler (= Übersetzungsprogramm) in direkt ausführbaren Maschinencode verwandelt.

Editor
Eingabehilfe für den Programmierer. Mit Hilfe des Editors können Quelltexte korrigiert, von einem Speichermedium wie Kassette oder Diskette, geladen oder abgespeichert werden.

Makro
Häufig auftretende Programmteile können zusammengefaßt und mit einem Namen versehen werden. Dieser Name kann dann im Assemblerprogramm so oft wie nötig verwendet werden. Bei der Übersetzung des Quelltextes in Maschinensprache werden dann die entsprechenden Befehle eingesetzt. Die Makroprogrammierung ähnelt der Definition und Verwendung von Unterprogrammen in Basic. Makros sparen aber keinen Speicherplatz, da die definierten Befehlsfolgen immer wieder vom Assembler (= Übersetzungsprogramm) in Maschinencode umgesetzt werden.

Objectcode
(Maschinencode) ist das vom Assembler erzeugte Maschinenprogramm

Label
(Marke), ein (sinnvoller) Name in Quelltexten, der während der Assemblierung (= Übersetzung durch den Assembler) in eine feste Zahl umgerechnet wird. Labels können Sprungziele, aber auch Operanden sein. (wb)

THE LORDS OF MIDNIGHT

Lord of Midnight ist wie ich finde ein absolutes Topspiel.
Bei diesem Spiel geht es darum, den bösen Zauberer Doomdark zu besiegen, der das Land mit einem eisigen Wind überzieht.
Am Anfang ziehen Luxor the Moonprince, Morkin sein Sohn, Corleth the Fey und Rorthron the Wise aus um das Land zu befreien.
Der Norden wird von Doomdarks Armeen beherrscht, während der Süden sich in der Hand der Free und Fey befindet.
Gewinnen kann man das Spiel auf zwei Arten:

1. Morkin schafft es die Eiskrone mit der Doomdark das Land mit seinem Eiswind überzieht zu stehlen und bring sie zu dem Platz oder die Person, die die Krone zerstören kann. Wer oder was die Krone zerstören kann, läßt sich von den Weisen erfragen, die auf Türmen leben. Jeder von ihnen hat einen Rat auf Lager, der aber nur einmal erfragt werden kann.
2. Man schafft es genügend andere Lords und ihre Armeen um sich zu vereinigen und besetzt Doomdarks Zitardelle of Ushgarak.

Verlieren kann man ebenfalls auf zwei Arten:

1. Morkin und Luxor sind besiegt.
2. Morkin ist besiegt und die Citardele of Xajorkith wird erobert. Wird Luxor besiegt, verliert man die Kontrolle über alle Lords außer Morkin!

Das Spiel läuft nun folgendermaßen ab:
Am Anfang jeden Tages hat jeder Lord den man kontrolliert 8 Stunden zur Verfügung. Durch drücken der Taste "O" kann man den jeweiligen Lord in die Richtung ziehen in die er sieht. Abhängig vom Gelände verringert sich dabei die Stundenzahl. Diagonales Ziehen verbraucht das 1,4fache (√2). Mit der Taste "R" lassen sich Informationen über Verfassung des Lords und seiner Truppen, seiner Truppenstärke usw. abrufen. Nach drücken der Taste "T" erscheint ein Menü, daß einem sagt, was der Lord momentan machen kann (1=suchen 2=flüchten 3=kämpfen 4=Lord rekrutieren 5=Truppen rekrutieren 6=Truppen abstellen 7=Doomdarks Armee angreifen). Nach drücken der Taste "E" erscheint wieder das Bild, das der Lord gerade sieht.
Hat man die Züge aller Lords beendet, so muß man "U" drücken und es wird Nacht. Doomdark bzw. der Computer errechnet nun seine Gegenzüge.
Unterwegs findet man übrigens Seen, kleine Burgen, Dörfer und einiges andere in denen man sich erfrischen kann oder etwas gutes oder unangenehmes finden kann. Allerdings jeweils nur einmal.
Am Anfang sollte man sich mit Angriffen gegen Doomdarks Armeen zurückhalten und so schnell wie möglich Lords rekrutieren. Es ist wesentlich effektiver sich auf Burgen angreifen zu lassen. Eine Zitardelle mit etwa 10000 Mann ist fast uneinnehmbar.
Am Anfang sind übrigens nicht alle Lords zu Pferde, was ihren Radius sehr einschränkt. Im ganzen Land verstreut kann man aber Pferde finden die man einfangen kann.
Ich vermute, daß es 32 Lords gibt. Folgende 29 habe ich bisher gefunden: Luxor, Morkin, Corleth, Rorthron, Shadow, Gard, Blood, Arith, Roreth, Timrath, Mitharg, Shimeril, Thrall, Morning, Dawn, Xajorkith, Marakith, Kumer, Herath, Utarg, Dregrim, Athoril, Trorn, Wispers, Ithrorn, Dreams, Lothoril, Fawkrin, Gloom.
Man könnte noch viel mehr zu diesem Spiel schreiben. Ich möchte jedoch niemanden den Spaß nehmen selbst einige Dinge zu entdecken.

Martin Bank
Hertzweg 4
2400 Lübeck 1

© spectrum - user - club rolf knorre. siegesstr. 146 a. 5600 wuppertal 2

BEYOND

CHALLENGING SOFTWARE

THE LAND OF MIDNIGHT

TASTENBELEGUNG:

Richtungen:

1 Nord
2 Nordost
3 Ost
4 Südost
5 Süd
6 Südwest
7 West
8 Nordwest

Lords:

C Luxor
V Morkin
B Corleth
N Rorthron
M andere

LOAD/SAVE

S Save
D Load
A Spiel beenden

Sonstige:

G Ja
J Nein
Q Move
E Look
R Think(Info)
T Choose
U Night
Z Copy

Um das Spiel nicht zu einfach zu machen ist in der Karte nicht alles eingezeichnet.

Anfang Januar bestellte ich bei der Firma Microcomputer Laden in Berlin eine Dk'tronics Tastatur, da mir der Preis von 198.- DM inclusive 4 Programmen recht günstig erschien. Leider erhielt ich diese Programme nie. Die Firma erklärte, daß dies wohl ein Versehen der Firma Dk'tronics wäre und ich mich damit abzufinden hätte. Als ich ihnen mitteilte, daß ich die Tastatur unter diesen Bedingungen nicht behalten würde , sagte man mir, ich solle sie halt zurückschicken. Meine Vermutung ist, daß die Programme nun nochmals einzeln verkauft werden.
Also meine Warnung: Wenn schon eine Dk'tronics Tastatur (ich bin sehr zufrieden mit ihr) dann nicht vom Microcomputerladen Berlin. Es gibt inzwischen sogar billigere Angebote.

Horst Müller, Oelmannsberg 113, 4788 Warstein 2

IS & FP COMPILER

Der normale Ablauf mit dem Compiler ist folgender:
Man lädt den Compiler, schreibt sein Programm in BASIC oder lädt es vom Band und ruft den Compiler mit RANDOMIZE USR 59300 auf.
Der Compiler macht zwei Durchgänge und gibt dann einige Informationen.

1. START ADDRESS : Anfang des comp. Programmes (MCode) (RAMTOP + 1)
2. END ADDRESS : Ende des comp. Programmes (MCode)
3. VARIABLES END : Enthält das Programm STRINGS und ARRAYS, so werden Sie am Ende des MCodes abgespeichert und die letzte Addresse gezeigt.
4. FIRST PASS/SECOND PASS: Die zwei Durchgänge des Compilers.
5. ERROR/NO ERROR : Bei NO ERROR haben Sie ein MCode-Programm, bei ERROR wird eine Zeilennr. angezeigt, in der ein Fehler steckt. durch EDIT wird die Zeile zum Ändern geholt. Es ist möglich daß es mehrere Fehler im Programm gibt.

Aufruf des MCode-Programmes mit RANDOMIZE USR (START ADDRESS)
Das BASIC-Programm kann zuvor durch NEW gelöscht werden.
Der FP-Compiler handhabt alle Zahlen wie im BASIC, der IS Compiler nur Zahlen zwischen - 32767 und + 32767.
Folgende Kommandos werden von beiden Compiler verstanden.
BEEP,BORDER,BRIGHT,CIRCLE,CLS,COPY,DRAW,FLASH,FOR,STEP,GOSUB, GOTO,IF-THEN,INK,INPUT(ohne LINE),INVERSE,LET,LPRINT,NEW, OUT,OVER,PAPER,PAUSE,PLOT,POKE,PRINT,RANDOMISE,READ,REM(siehe unten),RESTORE,RETURN,SAVE CODE,LOAD CODE,STOP,VERIFY,ABS, AND,ATTR,CHR$,CODE,IN,INKEY$,LEN,NOT,OR,PEEK,POINT,RND (0 bis 32767 bei IS),SCREEN$,SGN,STR$,USR,USR,-,+,=,/,*,

Folgende Kommandos versteht nur der FP-Compiler:
CLEAR,CLOSE #,DIM A - DIM A$,OPEN # sowie alle Floating Point Funktion, wie SIN, COS ATN usw.

IS-COMPILER - REM - KEY - GEBRAUCH
REM B - Checked die BREAK-Taste, ob gedrückt
REM M,n,n,n,.. - Zum Übernehmen von Code im Programm,z.B. Maschinencode-Routine
REM S,a,x,y - Print AT x,y;"a" (a= ASCII-Code d. Zeichens)

FP-COMPILER - REM - KEY - GEBRAUCH
REM B und REM M,n,n,... siehe oben
REM E,n - Bei ERROR springt das Programm zu LINE n
REM N - Ausschalten von REM E. Sollte vor Rücksprung ins BASIC ausgeführt werden, da bei REM E der STACK zerstört wird.

Absaven des MCode-Programmes:
SAVE "NAME" CODE START ADDRESS, 65536-START ADDRESS
Wird der CODE in dieser Weise abgespeichert, ist er voll lauffähig.

BEISOIELE

```
10 FOR a=0 TO 100:OUT  254,53:FOR b=0 TO a:NEXT b:OUT 254,0:
   FOR b=a TO 0 STEP -1: NEXT b:NEXTa
20 REM B  (BREAK-KEY wird getestet)
30 GOTO 10
```

```
10 FOR a=1 TO 128
20 LET b=(255-a)
30 REM S,87,a,a     ( PRINT AT a,a;"W")
40 REM S,88,b,a     ( PRINT AT b,a;"X")
50 REM B      (BREAK KEY wird getestet)
60 BEEP 1/50,1
70 NEXT a
```

© spectrum - user - club rolf knorre, siegesstr. 146 a, 5600 wuppertal 2

siegesstr. 146 a, 5600 wuppertal 2

ERFAHRUNGSBERICHT

TASTATUR - SAGA -EMPEROR

Auf der Suche nach einer brauchbaren Tastatur für den Spectrum habe ich mich entschlossen, die in der Fachzeitschrift HAPPY-CUMPUTER vorgestellte Tastatur der englischen Firma SAGA zu kaufen.
Die Tastatur wirkt sehr elegant, besitzt eine Bauhöhe von nur 3 cm und die Tasten lassen sich sehr leicht betätigen (ähnlich der Funktion einer elektrischen Schreibmaschine.
Die Beschriftung ist, wie beim Spectrum, zweifarbig und sehr gut ablesbar. Leichte Lichtreflexe lassen sich durch das richtige Positionieren der Beleuchtungsquelle vermeiden.
Die sehr niedrige Bauhöhe wird leider durch die Montage des Spectrumgehäuseunterteiles mit der Platine unvorteilhaft erhöht. Außerdem ist die Stabilität der neuen Tastatur durch diese einfache Montagemöglichkeit in Frage gestellt. Deshalb habe ich eine andere Lösung gewählt. Die Platine des Spectrums wurde einfach ohne Gehäuseunterteil unter die neue Tastatur geschraubt, was auch ohne Schwierigkeit möglich war.
Die Lötseite der Platine wurde mit einer im Tiefziehverfahren selbst hergestellten Kunststoffhaube zugedeckt.
Der USER-Port hat trotzdem die nötige Höhe für den Anschluß der Hardware, zumal eine leichte Erhöhung durch Gummifüße (in der Lieferung leider nicht enthalten) notwendig war. Die somit recht flache Tastatur läßt wirklich nicht vermuten,daß sich darunter ein Spectrum befindet.

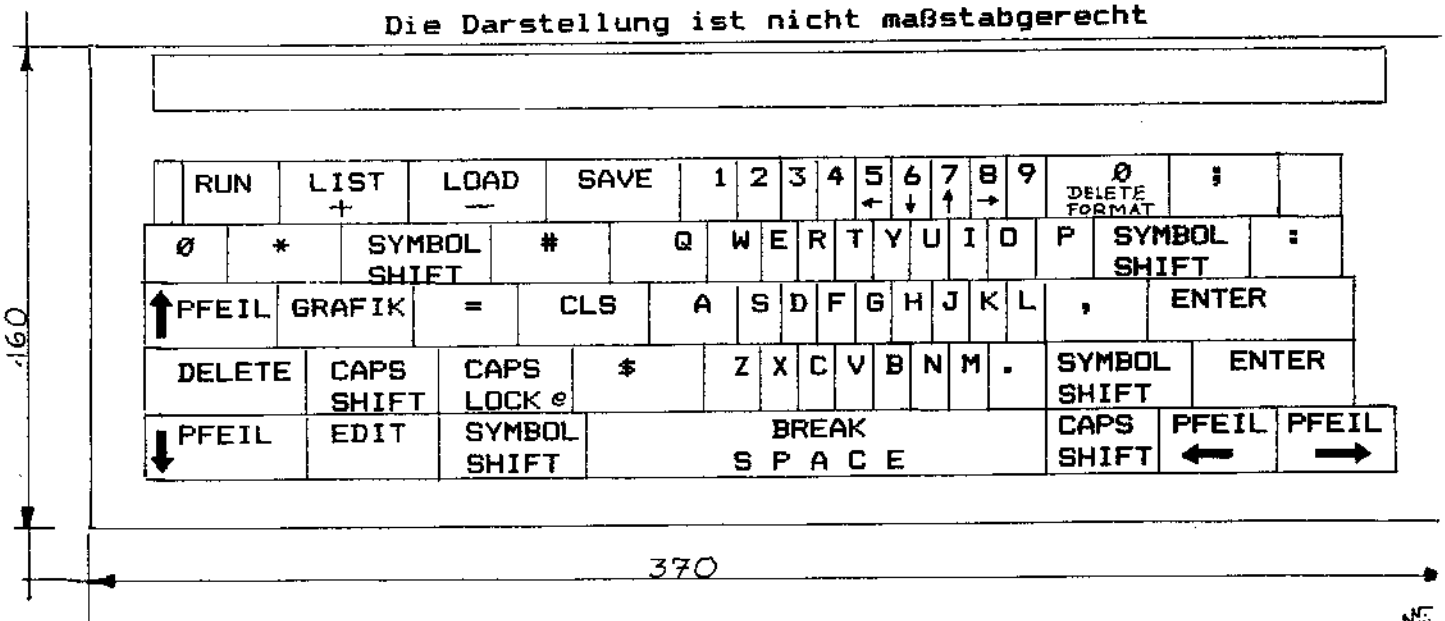
Die Tastatur besteht aus 67 Tasten, wobei das Tastenmittelfeld exakt der Spectrumtastatur entspricht. Die restlichen 27 Tasten haben teilweise Sonderfunktionen, die auch noch mehrfach vorhanden sind. Diese Tasten sind so angeordnet, daß sie sich immer dort befinden, wo sie oft benötigt werden.

Übersicht der Sonderfunktionstasten:

Neben den vorhandenen Pfeiltasten zur KURSOR-Steuerung (Taste 5, 6,7 und 8) sind 4 weitere Pfeiltasten neben der großen Leertaste vorhanden.

SAGA - TASTATUR

Die Darstellung ist nicht maßstabgerecht



Die ENTER-Taste und die CAPS-SHIFT-Taste befinden sich je zweimal auf der Tastatur. Die restlichen Tasten teilen sich folgendermaßen auf:

4 x SYMBOL-SHIFT-Tasten
RUN LIST LOAD SAVE
GRAFIK DELETE 0 * =
; : , + - $
EDIT

Niels Nolte
Rottstraße 25
6737 Böhl-Iggelheim

Hörst Müller
Ölmannsberg 113
4788 Warstein 2
02925/3274

Warstein 2, 02.02.85

Einbau eines RESET - Tasters

Durch den vorhandenen Spieltrieb bedingt, wäre für den User ein Reset-Schalter von Bedeutung. Hier die Bauanleitung für ein solches " Ding ".

Benötigt werden: 1 Miniatur-taster oder -schalter
2 ca. 10 cm lange Schaltdraehte (dünne Litze)
Sinclair Handbuch (Seite 160)
(Schaltbild User-Port)

Lötkolben, Lötdraht

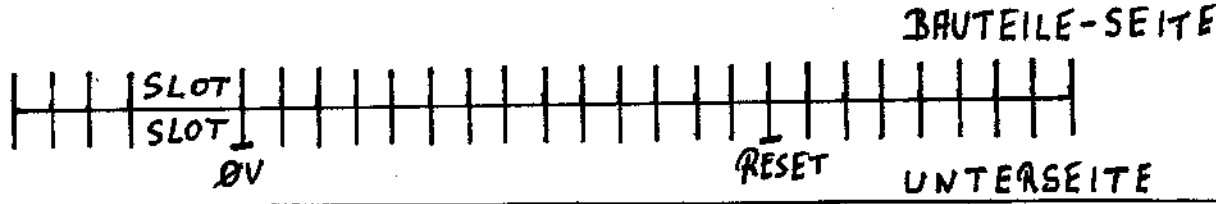
Durch den Taster müssen die beiden Anschlüsse

Ø VOLT	und	(1. rechts neben dem SLOT)
RESET		(9. von rechts)

Siehe Skizze unten.

Seit ca. einem 3/4 Jahr läuft dieser Taster bei mir im Joystick-Interface und bis heute kann ich nicht klagen. Der beste Platz, aus Erfahrung, ist das Interface, da beides kombiniert bei Gemes eingesetzt wird.

SKIZZE:



Hallo Leute,
==========
Ich suche dringend Kontakt zu erfahrenen Crackern, die z.B. schon mit >Speedlock< fertiggeworden sind und evt. auch ueber Hardware-Reset verfuegen.
Meine Adresse: Karl H. Schaefer
Ruethauser Str. 2
D-7813 Staufen 1
Tel.: (07633) 7461

P.S.: Ich habe einen Tip fuer Leute, die bei White Lightning das Demoprogramm >Lunar Lander< muehevoll eingegeben haben und dann aufgrund eines Programmfehlers (wie koennte es anders sein) sich gruen und blau geaergert haben:
In Screen 9 (SCRN 9) in Zeile 8 nach dem Zeilenumbruch muss es statt PUTBLS naemlich PUBLS (in Worten: pe-ue-be-el-es) heissen. Der Pfeil (-->) in Screen 13 (SCRN 13) muss ausserdem statt in Zeile 7 schon in Zeile 5 stehen, sonst wird dort der Compilier-vorgang unterbrochen.

M.Gorny, Am Hüldeberg 17, 5040 Brühl 7
Tel. 02232 / 31135 sucht:
1 Kempston Joystick-Interface, außerdem den Sinn des Spiels 'Blue Thunder' und Informationen über das Beta Disc Drive.
Kann man das Kempston - Interface mit der SAGA - Tastatur benutzen ?

Pascal Rheinert, Stefansberg 11, 6640 Merzig verkauft: 1 Kempston Joystick-Interface für DM 25,00. Sucht Anleitungen von Lords of midnight, Avalon, Braxx Bluff (tausche gegen andere)

L. Solbach verkauft: progr. Joystick-Interface - Downsway - DM 80,00 / ZX Printer + 3 Rollen Papier DM 110,00 Tel. 02933/2401

Suche günstigen Drucker für Spectrum ;P.Bertram,Heinrichstr.54,6108 Weiterstadt

© spectrum - user - club rolf knorre, siegesstr. 146 a, 5600 wuppertal 2

Wer kann mir weiterhelfen ?
Ich besitzte einen Drucker mit angebauter Tastatur,V24 Schnittstelle
Dabei habe ich 2 Probleme:
I.Mein Spektrum nimmt zwar Buchstaben korrekt vom Drucker an, aber der Drucker nimmt nicht alle Zeichen korrekt an.Das gilt für 1200 Baud und 300 Baud.Wenn ich mich lediglich auf zB.den Buchstaben A beschränke,er nimmt nur ein paar Zeichen an,arbeitet der Drucker.Allerdings ohne Carriage Return.Im Testmodus arbeitet der Drucker einwandfrei.
2.Wie kann man Grossbuchstaben einfügen ? Auf der Platine sitzten 4 EPROMs(2708).Statt der Kleinbuchstaben druckt derDrucker Sonderzeichen.
Kann jemand die EPROMs nach dem Zeichensatz durchsuchen,und mir ein neues brennen ?
Für Hilfe wäre ich dankbar.
Matthias Kattelmann,Oppenwehe 362,4995 Stemwede 3

© spectrum - user - club rolf knorre, siegesstr. 146 a, 5600 wuppe

Dirk Wilhelm B.G.-a. den 21.2.85

[illegible]
Rolf Knorre
5600 Wuppertal

Betr. Teil "Suche / Biete" in der nächsten Clubzeitung

Hallo Rolf,
nimm bitte Folgendes in diese Abteilung :
VERKAUFE : Kempston Joystick Interface 39.90 DM Mit Garantie
Monitor Interface 39.90 Dm

Bücher : "Zx Spectrum Maschinecode" ,
"Einfache Zusatzgeräte für SINCLAIR ZX 81 & Jupiter Ace"
(beide Birkhäuserverlag)
"Das Spectrum ROM" (Neuber Software) und
"ZX Spectrum deutsches Handbuch" (Vobis)

INFO: Dirk Wilhelm Tel.: 05652/3383
Dohlenbachstr. 12a
3437 Bad Hooden - Allendorf

Wer weiss,wie man sich die beiden IO-Ports des Sound IC AY-3-8910 am besten,in Verbindung mit dem Spektrum,zunutze machen kann ? Wie wird es angeschlossen ?(der AY-3-8912hat ein Port und ist in HappyComputerII/84 beschrieben und mit 8910 sonst kompitabel) Wie kann man am einfachsten ein analoges Signal in ein 8Bitparallel Signal umwandeln ?? Ueber eine Antwort würde ich mich freuen
Matthias Kattelmann,Oppenwehe 362,4995,Stemwede 3

Albert Schulz, Saarstraße 5, 5628 Heiligenhaus

Ich habe das im Club-Info Nr. 17 vom 01.02.85 gesuchte DIA-Sortierprogramm für die Triebfahrzeuge der Deutschen Bundesbahn von
Herrn Niels Nolte, Rottstraße 25, 6737 Böhl-Iggelheim 1
erhalten. Außerdem hat Herr Nolte mir noch ein A4-Blatt mit Lok-Computerbildern beigelegt. Einfach Spitze!
Ich möchte Herrn Nolte nochmals für seine Mühe danken.

Suche Interface 1 mit Manual für ca. 150.00 DM sowie Software für Modem-Betrieb. Interesse an Kontakten zu anderen USERN aus dem Raume Warstein/Soest und Umgebung. 02925/3274 Horst Müller

1) Wer hat Interesse an einem hardwaremäßigen Reset, der vom Rom aus den Kursor auch in Endlosschleifen von dem Keyboard aus aufruft.

2) Wer sucht mit mir noch Interessenskollegen, die sich den "Opus" Kontroller beschaffen wollen? (Dieser Kontroller arbeitet vergleichbar dem IF 1.)

3) Wer hilft mir, >INES< an meinen Drucker anzupassen?
(Zentronicsanschluß, GP 80 A)

4) Wer hat einen "anständigen" Drucker für mich?
(Einzelblatt- und Traktorführung, Unterlängen und wenigstens eine 7&0 Matrix)

5) Habe zu verkaufen: 1) IF 1
2) zwei fast neuwertige Microdrives
3) Verbindungsverlängerung (20 und 50 cm)
4) dafür 7 Cartriges mit Superspielen

6) Bezüglich Raumplan von >Atic Atack<. Habe einen mit Gegenstandseinträgen. Abgabe an Interessenten.

7) Wer weiß, wie das Zeitlimit von 40 Tagen bei >Knight Lore< abgeschaltet wird?

Meine Adresse lautet: Christoph Wickel, Schillerstraße 15, 4353 Oer-Erkenschwick

Bitte bringt doch auch untenstehende Anzeige in Euer nächstes Info.

Ein Tip für alle Microdrive Benutzer:
Folgendes Listing besorgt den Microdrive Map:
LD HL, 23792
LD DE, 23734
JP 6629
Es kann irgendwo hingepoket werden, z.B.
10 FOR n = 30000 TO 30008: READ a: POKE n,a:NEXT n: DATA 33,240, 92,17,182,92,195,229,25
20 RANDOMIZE USR 30000

Das wäre für heute. Bis demnächst.

Volkert

Tip: Im letzten Info haben wir geschrieben, daß es in England die Spectrum + - Tastatur auch separat gibt. Auch in Deutschland ist diese Tastatur nun erhältlich. Für DM 220,00 kann man sie bei H. Meyer in Viersen bestellen.

GHOSTBUSTERS - UNSTERBLICHKEIT

POKE 40191,0: POKE 40192,167
POKE 40625,0: POKE 40845,0
POKE 42173,0

© spectrum - user - club rolf knorre, siegesstr. 146 a, 5600 wuppertal 2